



# éduscol

## Travaux personnels encadrés

Classe de première – séries ES-S-L

Thème commun : L'aléatoire, l'insolite, le prévisible

Axes de recherche	Pistes de travail
<b>Le hasard</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'homme face au hasard</li> <li>• Hasard et évolution</li> <li>• Hasard et histoire</li> <li>• Hasard et inventions</li> <li>• Fabriquer du hasard</li> <li>• Les lois du hasard</li> <li>• Hasard et providence, le <i>kairos</i></li> <li>• Hasard, risques, incertitudes</li> </ul>
<b>Expérimenter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le prévisible, l'aléatoire et l'insolite dans l'expérimentation</li> <li>• Histoire des sciences : l'insolite d'hier et l'ordinaire d'aujourd'hui</li> <li>• Economie expérimentale – expérimentation et sciences sociales</li> <li>• La péripétie et l'expérience de l'insolite dans le récit</li> <li>• La démarche expérimentale</li> <li>• Expérimentation et statistique</li> </ul>
<b>Interroger les normes et les représentations</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Histoire des normes et des représentations</li> <li>• Représentations et connaissances scientifiques</li> <li>• L'art, le bizarre et l'aléatoire</li> <li>• Surprises et paradoxes</li> <li>• La notion de point de vue</li> <li>• Modèles et dissonances culturels (la mode, l'approche design, etc.)</li> </ul>
<b>Comprendre le présent, penser le futur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modéliser des phénomènes et des comportements</li> <li>• La réalité virtuelle</li> <li>• Les pratiques divinatoires</li> <li>• Prévision, prédiction, diagnostic</li> <li>• L'anticipation</li> </ul>